

# 64 fever

Nr. 2

*Disk-Editor:  
Sechzehn starke  
Befehle für den 64er*

**Composer:**  
Von Mozart bis  
Beethoven

**Mathehilfe:**  
Der 64er macht  
Hausaufgaben

**Foto 128:**  
Der Computer  
bestimmt die  
Bildschärfe

**Merkur:**  
Geldspiel-  
Automat  
im Wohn-  
zimmer

**17&4:**  
Jetzt wird  
gezockt



## 6 Super-Programme für C 64/128

Diskeditor

## Der Ordnungs-Hüter

**Ob Sie Disketten  
formatieren, ihren Inhalt  
schützen oder den  
Disk-Status auslesen lassen  
wollen: Der Diskeditor wird  
Ihnen gute Dienste leisten.**

**D**er Diskeditor ist ein nützliches Werkzeug, um den Überblick über die ständig wachsenden Diskettenmengen zu behalten. Er gibt Ihnen viele Möglichkeiten, um Ihre Sammlung zu pflegen und zu verbessern. Einige Menüpunkte stehen Ihnen zur Verfügung, um beispielsweise Programme und Disketteninhalte zu schützen oder Disketten zu bereinigen.

**Die einzelnen Programmpunkte:**

**Reset:** Ein Rechner-Reset wird durchgeführt, der C64 meldet sich mit der normalen Einschaltmeldung.

**Scratch:** Mit diesem Befehl erhalten Sie die Möglichkeit, einzelne Programme oder Files von Diskette zu löschen.

**New:** Mit diesem Menüpunkt lassen sich leere Disketten formatieren.

**Disk Status:** Hiermit liest das Programm den Disk-Status aus (Vergleich im Handbuch zur Floppy-Station). Eventuell werden Fehlermeldungen ausgegeben, deren Bedeutung Sie im Handbuch finden.

**Directory:** Das Inhaltsverzeichnis der Diskette wird geladen und angezeigt (ohne Programmverlust), außerdem wird die Zahl der Einträge vermerkt.

**Copy:** Hiermit können Sie einzelne Files innerhalb der Diskette kopieren.

**Rename:** Sie können den Namen einzelner Programme oder Files ändern.

**Validate:** Mit diesem Befehl wird die Diskette „gereinigt“. Dies ist besonders dann sinnvoll, wenn Files oft gelöscht oder überschrieben wurden, um die Fehlerfreiheit der Diskette zu gewährleisten.

**Initialize:** Die BAM der Diskette wird eingelesen.

**New Header:** Hiermit können Sie den Diskettentitel ändern, außerdem die ID. Diese kann bis zu fünf Zeichen lang sein.

**Listschutz:** Das Inhaltsverzeichnis der Diskette wird so geändert, daß es nicht mehr geladen werden kann. Dieser Menüpunkt kann auch „rückwärts“ ausgeführt werden, das heißt: Mit diesem Menüpunkt geschützte Disketten können auch wieder in den Normalzustand gebracht werden.

**Ladeschutz:** Dieser Programmpunkt verändert das Inhaltsverzeichnis so, daß Sie von dieser Diskette nur noch unter direkter Angabe des Programmnamens laden können. Achtung: Dieser Befehl kann nicht mehr rückgängig gemacht werden!

**Programmende:** Hierbei wird kein Reset ausgeführt, sondern nur das eigentliche Programm gelöscht.

**Programm laden:** Unter diesem Punkt werden Files von Diskette eingeladen.

**Drucken Dir:** Das Inhaltsverzeichnis der Diskette wird an einen Drucker am seriellen Ausgang gegeben.

**View Bam:** Es wird auf dem Bildschirm ausgegeben, welche Blocks der Diskette belegt und welche noch frei sind.

**Bedienung:**

Rufen Sie die einzelnen Menüpunkte immer mit dem Zeichen auf, das an deren Anfang eingegeben wird. Wechseln Sie nach ausgeführten Befehlen, etwa dem Anzeigen des Inhaltsverzeichnisses, mit der Space-Taste zurück ins Hauptmenü. Gehen Sie mit einigen Befehlen, beispielsweise dem Format-Befehl oder dem Ladeschutz, vorsichtig um und vergewissern Sie sich, daß nicht unabsichtlich die falsche Diskette manipuliert wird.

Am besten kleben Sie sicherheitsshalber einen Schreibschutzaufkleber auf die betreffenden Kerben der Disketten, die gesichert werden sollen.

Merkur 128

## Las - Vegas - Bandit

**Spielautomaten haben sicher  
ihren Reiz. Der Vorteil einer  
Computersimulation ist  
jedoch, daß Sie kein Geld  
verlieren können und  
trotzdem Ihren Spaß haben.**

**B**ei diesem Spielautomaten können Fünf- und Zehn Markstücke „eingeworfen“ werden. Wählen Sie den Betrag durch Druck der Taste 1 oder 2 aus. Die linke Walze läßt sich pro Spiel einmal neu starten. Hierzu muß die Taste F1 gedrückt werden, solange am unteren Bildschirmrand „Starten“ angezeigt wird. Die beiden rechten Walzen können Sie vorzeitig stoppen, wenn Sie die Taste F3 betätigen, solange das Feld „Stoppen“ aufleuchtet.

Folgende Gewinnmöglichkeiten gibt es:

1. Ist in allen drei Walzen derselbe Wert, haben Sie einen Gewinn in Höhe dieses Wertes. Das Programm fragt, ob Sie auf Risikospielen wollen. Beantworten Sie mit N für Nein, wird der Gewinn übernommen. Bei J für Ja kommen Sie in die Risikoauspielung, in der Sie Ihren Gewinn entweder verdoppeln oder aber verlieren können. Um die Risikoauspielung zu stoppen, drücken Sie F3.
2. Befindet sich auf der dritten Walze ein Merkur, gewinnen Sie ebenfalls.
3. Befindet sich auf jeder Walze ein Merkur, kommen Sie in die Sonderauspielung, in der Sie bis zu 100 Sonderspiele erhalten können.
4. Bei Sonderspielen erhöht sich jeder Gewinn auf drei Mark. Erscheint neben der dritten Walze eine Linie, bringt dies ebenfalls drei Mark Gewinn.

Nach jedem Spiel können Sie sich den Betrag mit der Taste F7 „auszahlen“ lassen. Wieviel Ihnen noch zur Verfügung steht, sehen Sie am rechten oberen Bildschirmrand, darunter werden die Sonderspiele angezeigt.



## Mathehilfe

# Laß den Rechner rechnen

**Mathehilfe ist ein nützliches Programm für  
Mathematikaufgaben aller Art. Es kann Schülern bei den  
Hausaufgaben helfen, eignet sich aber auch für  
Berechnungen, die täglich anfallen und daher viel Zeit kosten.**

**M**it Mathehilfe verfügen Sie über ein Programm mit den wichtigsten Formeln. Seine komfortable Bedienung macht das Arbeiten zu einer echten Erleichterung bei eintönigen und langweiligen Berechnungen. Folgende Auswahl können sie nach dem Start durch RUN treffen:

1. Formelausgabe
2. Prozentrechnen
3. Flächenberechnung
4. Körperberechnung

Unter Menüpunkt 1 können Sie sich die

Formeln ausgeben lassen. Dies ist dann sinnvoll, wenn Sie Mathehilfe etwas auf die Finger sehen und verstehen wollen, wie das Programm die Berechnungen vornimmt.

Unter Menüpunkt 2 erhalten Sie Rechenarten. Hier können Sie wählen zwischen Grundwertberechnung, Prozentsatzberechnung, Prozentwertberechnung und Zinsberechnung. Unter Menüpunkt 3 können Sie eine Auswahl zwischen sechs verschiedenen Flächenformen, vom Rechteck bis zur Ellipse, treffen. Unter dem

letzten Menüpunkt, der Körperberechnung, stehen ebenfalls sechs verschiedene Körper zur Verfügung, zu denen Sie Berechnungen anstellen lassen können.

Bei Mathehilfe ist immer die gleiche Vorgehensweise erforderlich: Das Programm fragt zu jedem Unterpunkt nach den erforderlichen Werten für eine Berechnung. Die Ausgabe der Ergebnisse erfolgt nach der letzten Eingabe. Außerdem gibt das Programm noch wertvolle Zusatzinformationen, so wird zum Beispiel bei einer Flächenberechnung auch der Umfang der Fläche angezeigt.

Ein weiterer Punkt, den Mathehilfe erfüllt, liegt in der Ausgabe der Berechnungsformel. Sie wird neben jedem Ergebnis invers dargestellt. Auf diese Weise können Sie immer nachvollziehen, wie ein Wert zustande gekommen ist.

Mit Sicherheit werden Sie bald die Leichtigkeit zu schätzen wissen, mit der Mathehilfe Ihnen auch kompliziertere Berechnungen abnimmt und so wertvolle Zeit sparen hilft. ■

## Foto 128 Klick!

**F**oto 128 ist ein Programm für den Profi und für den Hobbyfotografen, der mit den Begriffen Schärfentiefe, Entfernungsblendeneinstellung, Abbildungsmaßstab, Vorsatzlinsen, Farbtemperatur, Blitzberechnung und Tabellen etwas anfangen kann. Aus diesen Menüpunkten

kann zu Beginn ausgewählt werden. Dann fragt das Programm nach den entsprechenden Daten, zum Beispiel Brennweite, und berechnet die Werte selbständig. Weiterer Beschreibung bedarf es nicht, dem fotoverstärkten Anwender erklärt sich dieses Programm von selbst. ■

### Impressum

**64 Fever**

erscheint monatlich im WS-Verlag  
Erfurterstr.11, D-8057 Eching

**HERAUSGEBER:**  
Werner E. Seibt

**VERANTWORTLICH  
FÜR DEN INHALT:**  
Hartmut König

**LAYOUT & SATZ:**  
Redaktionsbüro König  
A.-Stifter-Str.2, 8047 Karlsfeld

**ANSCHRIFT FÜR  
ALLE VERANTWORTLICHEN:**  
Leserservice, Postfach 1161,  
8044 Unterschleißheim

©1992 by WS-Verlag  
Erfurterstr.11,  
D-8057 Eching.

Für unaufgefordert eingesandte Manuskripte und Listings keine Haftung. Bei Einsendung von Texten, Fotos und Programmtreibern erteilt der Autor dem Verlag die Genehmigung für den Abdruck und die Aufnahme in den Disketten-Service zu den Honorarsätzen des Verlages und überträgt dem Verlag das Copyright. Alle in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jede kommerzielle Verwendung ist untersagt. Namentlich gezeichnete Beiträge unserer Mitarbeiter stellen nicht unbedingt die Meinung der Redaktion dar.

**VERTRIEB:**  
VPM Wiesbaden  
Printed in Germany

Hiermit abonniere ich die C64/128 Fever  
für ( ) 6 / ( ) 12 Ausgaben

Die Abonnementgebühren von DM 105 (6 Hefte) / DM 200 (12 Hefte) zahle ich

- ( ) nach Erhalt der Rechnung  
( ) lege ich als Eurocheck bei  
( ) buchen Sie bitte von meinem Bankkonto bei

.....  
Bankinstitut

.....  
Ort

.....  
Konto-Nummer

.....  
Bankleitzahl

ab, hiermit erteile ich Ihnen die Einzugsermächtigung

.....  
Ort, Datum

.....  
Unterschrift

Mir ist bekannt, daß ich innerhalb von einer Woche diesen Auftrag widerrufen kann. Es genügt die rechtzeitige Absendung

Von diesem Widerrufsrecht habe ich Kenntnis genommen

.....  
2. Unterschrift

## So laden Sie Ihre

**A**m einfachsten laden Sie Ihre Programme mit Hilfe eines speziellen Auswahlmenüs, das sich auf Ihrer Diskette befindet. Für C64-Programme geben Sie als C64-Benutzer oder als C128-Besitzer, der seinen Computer in den C64-Modus umgeschaltet hat, bitte ein:

**LOAD „B\*“,8,1**

Nach dem Anfangsbild und einem Druck auf die Leertaste brauchen Sie im anschließenden Auswahlmenü nur den Cur-



sor auf die Zeile mit dem gewünschten C64-Programm zu setzen und die Return-Taste zu drücken, woraufhin das entsprechende Programm geladen und gestartet wird.

## Programme von der Disc

Für C128-Programme gelangt der C128-Besitzer durch Drücken des Resetknopfes oder Eingeben des Befehls BOOT in das Auswahlmenü. Bei C128-Programmen ist zusätzlich noch in Klammern angegeben, ob sie für den 40- oder 80-Zeichen-Modus gedacht sind.

Sollte sich Ihr Rechner in einem anderen Modus befinden, als das gewünschte Programm verlangt, so unterbrechen Sie das Menü-Programm durch die Stop-Taste, stellen in den entsprechenden Modus um und starten das Menüprogramm von neuem.

## Beschreibungen auf Diskette

**A**us Platzgründen befinden sich einige Spielbeschreibungen als sequentielle Files auf der Diskette. Nachdem Sie das Programm INFO gestartet haben, werden die Filenamen angezeigt. Nach Eingabe eines Namens

und dem Drücken der Return-Taste wird der Text geladen. Mit der CLR-Taste gelangen Sie an den Textanfang. Mit den Cursortasten, CLR, HOME, F1 und F2 können Sie sich im Text bewegen. Am besten drucken Sie sich aber die Anleitung aus. Hierzu muß Ihr Drucker auf Commodore-Modus eingestellt sein, am

besten zusätzlich auf deutschen Zeichensatz.

Weitere Spielbeschreibungen können Sie durch L (Laden) im Disk/Druck-Menü nachladen. Wenn Sie deren Filenamen nicht mehr wissen, können Sie zuvor „info.txt“ laden.

### Absender



(Vorwahl)

(Rufnummer)

(Vorname)

(Nachname)

(Straße und Hausnummer oder Postfach)

(Postleitzahl)

(Ort)

60-Pfennig-  
Briefmarke

### Postkarte

Abo-Service

Postfach 1161

(Straße und Hausnummer oder Postfach)

W-8044

(Postleitzahl)

Unterschleißheim

(Bestimmungsort)

### Wichtiger Hinweis!

*Die Diskette ist weder list- noch kopiergeschützt. Aus verständlichen Gründen können wir daher bei Programmfehlern lediglich Umtauschrecht einräumen. Das Rückgaberecht gegen Kaufpreis-erstattung ist ausgeschlossen! Sollte also eines der Programme nicht laufen, senden Sie die Original-Diskette an den Verlag zurück. Sie erhalten selbstverständlich eine korrigierte Fassung. Anschrift: Disk-Service, Postfach 1161, 8044 Unterschleißheim.*